

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ» ГОРОДСКОГО ОКРУГА
ЗАКРЫТОЕ АДМИНИСТРАТИВНО-ТЕРРИТОРИАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
ГОРОД МЕЖГОРЬЕ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

ПРИНЯТО
Решением педагогического совета
Протокол № 1 от 04.09.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО ЦВР
_____ Н.Х. Горелова
Приказ № 56 от 04.09.2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«Мир мультимедиа технологий»

Уровень освоения программы: разноуровневый
Возраст учащихся 7-12 лет
Срок реализации 1 год

Автор – составитель:
Козбан Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования

г. Межгорье
2024 г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ» ГОРОДСКОГО ОКРУГА ЗАКРЫТОЕ
АДМИНИСТРАТИВНО-ТЕРРИТОРИАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
ГОРОД МЕЖГОРЬЕ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

ПРИНЯТО

Решением педагогического совета
Протокол № 1 от 04.09.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУДО ЦВР

Н.Х. Горелова

Приказ № 56 от 04.09.2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности**

«Мир мультимедиа технологий»

Уровень освоения программы: разноуровневый

Возраст учащихся 7-12 лет

Срок реализации 1 год

Автор – составитель:

Козбан Елена Владимировна,

педагог дополнительного образования

г. Межгорье

2024 г.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Изучение информационных технологий в начальной школе направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Реформы в образовании позволяют приступить к изучению информатики в нашем городе только в 5-6 классах. Программа «Мир мультимедиа технологий» дает возможность учащимся начальных классов приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Направленность программы

Программа «Мир мультимедиа технологий» является модифицированной, имеет **техническую направленность**, разработана на основе программ «Информатика. УМК для начальной школы: 1-4 классы, автор Матвеева Н.В.» и «Информатика в играх и задачах для начальной школы, Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. и др.», предназначена для учащихся 7-12 лет. Данное направление предполагает развитие пользовательского уровня, то есть сначала первоначальное знакомство учащихся с компьютером (игровые программы, тренажеры), а затем приобщает детей к более углубленным знаниям области компьютерных технологий, без которых сегодня цивилизованному человеку просто не обойтись, способствует ранней профориентации школьников.

Уровень программы

Содержание и материал программы разделены на 4 блока в соответствии со следующими уровнями сложности:

1 блок «Scratch Junior» и 2 блок «Основы компьютерной грамотности» - **стартовый уровень**: предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Способствуют формированию у учащихся теоретических знаний и практических навыков в области основ программирования, развитие научно-технического потенциала личности ребенка, овладению опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества.

3 блок «Мультимедиа технологии» - **базовый уровень**: предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые

допускают освоение специализированных знаний и навыков в области информационных технологий.

4 блок «Я – блогер» - **базовый уровень**: изучение данного блока предполагает наличие первоначальных знаний, умений и навыков по работе с компьютером, программным обеспечением и сетью Интернет.

Нормативно-правовое основание разработки программы

Программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Закон «Об образовании в Республике Башкортостан» от 1 июля 2013 года № 696-з;
- Конституция Российской Федерации (12.12.1993);
- Конституция Республики Башкортостан (24.12.1993);
- Конвенция о правах ребенка (утверждена Генеральной ассамблеей ООН 20.11.1989г.);
- ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.06.1998 г. № 124-ФЗ;
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 (с изменениями на 02.02.2021 г.);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678 – р.;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации № 629 от 27.08.2022 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при

- реализации образовательных программ» (зарегистрировано в Минюсте Российской Федерации 18.09.2017 г. № 48226);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
 - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
 - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
 - Приказы, распоряжения, письма Министерства просвещения Российской Федерации, Министерства образования Республики Башкортостан, ООКМПИС Администрации ЗАТО Межгорье Республики Башкортостан;
 - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Регионального модельного центра дополнительного образования детей Республики Башкортостан;
 - Устав и локальные акты МБУДО ЦВР ЗАТО Межгорье Республики Башкортостан.

Новизна программы

Программа способствует формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; освоение базирующихся на этой науке информационных технологий необходимых учащимся, как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни.

Программа курса ориентирована на развитие у детей фантазии и творческого воображения, формирование информационных компетенций. Занимательные формы работы с использованием компьютерных технологий вовлекают учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура. При выполнении заданий дети будут учиться оживлять изображения, выстраивать сюжет, и реализовывать задуманный проект при помощи компьютера.

Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы и др.); позволяет осуществить проектный подход к занятиям. Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты.

Новизна, особенность данной программы заключается в раскрытии законов искусства компьютерной графики, возможности найти каждому свой неповторимый стиль, влекущий за собой изменения его интересов и потребностей в культурной среде, создателем и участником которой он сам является.

Актуальность программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе. Сегодня все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих. Процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов, мультфильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся младшего возраста.

Отличие программы от других образовательных программ

Теоретическая часть курса строится на основе раскрытия содержания информационной технологии решения задачи, через такие обобщающие понятия как: информационный процесс, информационная модель и информационные основы управления.

Практическая же часть курса направлена на освоение учащимися навыков использования средств информационных технологий, являющееся значимым для формирования функциональной грамотности, социализации учащихся для повышения эффективности освоения других учебных предметов. В связи с этим, а также для повышения мотивации, эффективности всего учебного процесса, последовательность изучения и структуризация материала построены таким образом, чтобы как можно раньше начать применение возможно более широкого спектра информационных технологий для решения значимых для учащихся задач.

Программа позволяет учитывать индивидуально-личностные особенности ребенка, учитывать особенности его развития и выстраивать образовательный процесс с полным учетом этих особенностей. Базируется на идеях педагогики сотрудничества, личностно-ориентированного обучения и проектной деятельности.

Особенность данной программы – внесение элемента творчества в процесс освоения сугубо технического предмета. Это позволяет с лёгкостью и интересом заниматься детям, давая возможность самому ребёнку познавать

новую прикладную программу. Педагог направляет его действия, побуждает заниматься самообразованием и в будущем.

Педагогическая целесообразность изучения программы «Мир мультимедиа технологий» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Программа «Мир мультимедиа технологий» отражает основные задачи по развитию творческих способностей детей и раскрывает методы работы педагога. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа отражает потребности детей в обучении созданию мультимедиа объектов, которые могут успешно быть использованы на различных уроках как дополнительный материал.

Большое внимание уделяется воспитательным моментам, способствующим привитию любви детей к своей малой родине. С этой целью в образовательный процесс внесены занятия в творческой мастерской, где учащиеся работают над тематическими проектами, формирующими представления об особенностях родного края.

При реализации программы учитывается одно из направлений воспитательной работы Программы воспитания - ценности научного познания — воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей.

Согласно этому направлению учитываются целевые ориентиры результатов воспитания:

Обучающиеся по 1-2 блоку программы:

- Выражающие познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке.
- Обладающие первоначальными представлениями о природных и социальных объектах, многообразии объектов и явлений природы, связи живой и неживой природы, о науке, научном знании.
- Имеющие первоначальные навыки наблюдений, систематизации и осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях знания.

Обучающиеся по 3-4 блоку программы:

- Деятельно выражающие познавательные интересы в разных предметных областях с учётом своих интересов, способностей, достижений.
- Обладающие представлением о современной научной картине мира, достижениях науки и техники, аргументированно выражающий понимание значения науки в жизни российского общества, обеспечении его безопасности, гуманитарном, социально-экономическом развитии России.
- Демонстрирующие навыки критического мышления, определения достоверной научной информации и критики антинаучных представлений.
- Развивающие и применяющие навыки наблюдения, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 7 – 12 лет. 1-2 блок предполагает занятия с учащимися 6-9 лет, 3-4 блок - 10-12 лет. Возможна реализация программы для учащихся с ограниченными возможностями здоровья (ЗПР, нарушение речи).

Принцип набора в группы – свободный. Группы комплектуются из расчета 10-12 человек в каждой группе.

Содержание программы учитывает возрастные психологические особенности детей младшего, среднего и старшего школьного возраста и предполагает доступность для детей с любым видом и типом психофизиологических особенностей.

1 - 2 блок – условием отбора детей в объединение является желание заниматься деятельностью, связанной с основами компьютерной грамотности и программирования.

3 - 4 блок – желательно наличие первоначальных знаний, умений и навыков по работе с компьютером, программным обеспечением и сетью Интернет.

Группа формируется без предварительного отбора. Формирование групп возможно по уровню начальной подготовки обучающихся на основе собеседования.

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям.

Учащиеся имеют возможность выбора подходящего блока по своим возможностям, способностям и интересам.

Объем программы и срок освоения

Срок реализации программы – 1 учебный год (36 недель).
Занятия проводятся 2 академических часа в неделю (1 раз в неделю по 2 часа),
всего -72 часа.

Особенности организации образовательного процесса

Организация образовательного процесса проходит в **очной форме**. При возникновении необходимости возможна реализация данной программы в **дистанционной форме**, с применением электронного обучения и использованием дистанционных образовательных технологий.

Форма обучения - групповая. Для успешной реализации программы необходимо наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого учащегося. Занятия требуют от учащихся большой концентрации внимания, а от педагога – постоянного наблюдения за детьми и практической помощи каждому. Основные формы проведения занятий: лекция, практическое занятие, беседа, защита проектов, творческая мастерская.

Программа успешно осваивается путем использования элементов игры, межпредметного материала, интерактивных форм обучения, чередования теоретических и практических работ, применения здоровьесберегающих технологий.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: формирование навыков применения средств мультимедиа технологий в повседневной жизни и в учебной деятельности.

Задачи программы

Предметные (обучающие):

- обучать первоначальным навыкам работы на компьютере;
- способствовать овладению опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации работы на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- обучать навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ, формирование интереса к сфере информационных технологий и программированию;
- формировать у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа.

Метапредметные (развивающие):

- развивать умения думать, умения исследовать, умения общаться, умения взаимодействовать, умения доводить дело до конца и т.д.

- развивать пространственное воображение, логическое, визуальное и творческое мышление;

Личностные (воспитательные):

- воспитывать интерес к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовность к саморазвитию;

- воспитывать позитивное восприятие компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность и т.д.).

- формировать у детей общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 БЛОК ОБУЧЕНИЯ «SCRATCH JUNIOR» УЧЕБНЫЙ ПЛАН

N п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по ТБ. Основы работы на компьютере.	2	1	1	Беседа
2	Понятие «Компьютер». Знакомство с интерфейсом программы Scratch Junior.	2	1	1	Наблюдение
3	Компьютеры вокруг нас. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Блоки события и движения.	4	2	2	Компьютерный практикум
4	Добавление спрайтов, фона, озвучивание персонажей.	4	2	2	Творческое задание
5	Встроенный графический редактор. Основные инструменты графического редактора. Блок изменения размера.	4	1	3	Компьютерный практикум
6	Использование готовой библиотеки данных и создание собственных изображений.	2	1	1	Компьютерный практикум
7	Координатная сетка. Блок изменения скорости движения.	4	1	3	Компьютерный практикум
8	Управление спрайтом. Изменение длительности полета.	4	1	3	Компьютерный практикум
9	Изменение размера спрайта. Изменение скорости.	4	2	2	Компьютерный практикум
10	Понятие «Программа», «Оператор», «Алгоритм».	4	2	2	Компьютерный практикум

	Понятие «Цикл». Линейный и циклический операторы.				
11	Применение блоков цикла, создание долгого цикла.	12	3	9	Компьютерный практикум
12	Вложенные циклы. Появление и исчезновение спрайтов. Добавление фраз.	4	2	2	Компьютерный практикум
13	Блок переключения сцен. Блок «Ждать». Задержка времени.	8	2	6	Компьютерный практикум
14	Появление и исчезновение спрайтов с задержкой. Получение и передача сообщений.	4	2	2	Творческое задание
15	Использование сетки. Движение по периметру. Сложение чисел. Касание спрайта.	4	1	3	Компьютерный практикум
16	Бесконечный цикл. Качание спрайтов. Когда спрайт нажат.	4	2	2	Творческое задание
17	Собственный игровой или анимационный проект.	2	-	2	Проект
	ИТОГО:	72	26	46	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

(2 занятия в неделю, всего 72 занятия в год)

Раздел 1. Основы компьютерной грамотности и знакомство с интерфейсом программы Scratch Junior.

1. Инструктаж по ТБ. Основы работы на компьютере.

Теория: Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности.

Практика: Первичная диагностика. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.

2. Понятие «Компьютер». Знакомство с интерфейсом программы Scratch Junior.

Теория: Для чего нужны? Какие бывают компьютеры? Из чего состоит компьютер? Знакомство с интерфейсом программы. Для чего нужны? Какие бывают компьютеры? Из чего состоит компьютер? Знакомство с интерфейсом программы.

Практика: Первый анимационный проект с выбором персонажа и фона, движением спрайта. Котенок гуляет по парку.

3. Компьютеры вокруг нас. Понятия спрайта, сцены, скрипта.

Теория: Что такое компьютер? Программное обеспечение. Рабочий стол. Работа с окнами. Операторы события. Изучаем блоки движения.

Практика: Создание первого мультфильма с использованием блоков движения. Котенок гуляет по парку с друзьями.

4. Добавление спрайтов, фона, озвучивание персонажей.

Теория: Создание, загрузка и сохранение проекта. Учимся озвучивать спрайты, менять фон.

Практика: Делаем мультфильм с озвучиванием персонажа и сменой фона. Сохраняем проект. Веселая ферма.

Раздел 2. Работа с графическим редактором программы Scratch.

5. Встроенный графический редактор. Основные инструменты графического редактора. Блок изменения размера.

Теория: Изучаем работу в графическом редакторе. Учимся создавать свои костюмы персонажам. Меняем костюмы в цикле для мультипликации.

Практика: Рисуем движение спрайтов и создаем анимацию. Кушаем яблочки.

6. Использование готовой библиотеки данных и создание собственных изображений для анимации персонажей.

Теория: Изучаем способы изменения и создания спрайтов в графическом редакторе. Оператор события «Когда спрайт нажат».

Практика: Рисуем элементы спрайтов и создаем анимации. Свой сюжет.

Раздел 3. Координатная сетка. Движение. Изменение скорости и длительности движения.

7. Координатная сетка. Блок изменения скорости движения.

Теория: Изучаем координатную сетку и изменение скорости движения спрайта.

Практика: Выбираем фон, выбираем спрайт и передвигаем его с разной скоростью. Посадка на Луну.

8. Управление спрайтом. Изменение длительности полета.

Теория: Изучаем блоки изменения длительности полета.

Практика: Выбираем спрайт, фон и создаем анимацию с различной дальностью полета. Полет на Сатурн.

9. Изменение размера спрайта. Изменение скорости.

Теория: Изучаем работу блока изменения размера спрайта.

Практика: Создаем анимацию с применением графического редактора, блоков изменения размера и скорости. Автогонка.

Раздел 4. Основные алгоритмические конструкции.

10. Понятие «Программа», «Оператор», «Алгоритм». Понятие «Цикл». Линейный и циклический операторы.

Теория: Изучаем основные понятия программирования: программа, языки программирования, оператор, алгоритм, циклический оператор.

Практика: Используем циклические операторы и блок скорости и создаем мультфильм. Танец.

11. Применение блоков цикла, создание долгого цикла.

Теория: Изучаем различные циклы и изменение скорости движения.

Практика: Используем циклический оператор и создаем долгий цикл, меняем скорость и размер. Аквариум. Облака. Поездка на авто.

12. Вложенные циклы. Появление и исчезновение спрайтов. Добавление фраз.

Теория: Изучаем вложенные циклы, изменение спрайта в редакторе, исчезновение и появление, учимся писать фразы.

Практика: Используем циклический оператор и оператор исчезновения и создаем свой мультфильм. Мультфильм про привидение.

13. Блок переключения сцен. Блок «Ждать». Задержка времени.

Теория: Изучаем блок задержки и возможность переключать сцены. Учимся создавать текстовую надпись.

Практика: Выбираем и переключаем фоны, делаем задержку времени и создаем текстовую надпись для своей анимации. Времена года. Открытка.

14. Появление и исчезновение спрайтов с задержкой. Передача сообщений. Получение и передача сообщений.

Теория: Изучаем появление и исчезновение спрайтов с задержкой и понятия «Передача сообщения» и «Получение сообщения».

Практика: Применяем передачу сообщений и появление спрайтов после получения сообщения. Весенние цветы.

15. Использование сетки. Движение по периметру. Сложение чисел.

Теория: Изучаем движение персонажа в разных направлениях по периметру и по кругу.

Практика: Делаем программу движения двух персонажей по кругу с использованием линейных операторов движения, циклического оператора и создаем игру. Погоня.

16. Бесконечный цикл. Касание спрайтов. Когда спрайт нажат.

Теория: Изучаем работу операторов: «Бесконечный цикл», «Касание спрайта», «Когда спрайт нажат».

Практика: Создаем свои игры с использованием новых операторов и передачи сообщений. Игра «Убегаем от змеи».

17. Собственный игровой или анимационный проект. Подведение итогов.

2 БЛОК ОБУЧЕНИЯ «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

N п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие «Встреча друзей».	1	1	-	Беседа
2	Операционная система Windows.	5	2	3	Компьютерный практикум
3	Графический редактор Paint.	8	2	6	Творческое задание
4	Сеть Интернет.	6	2	4	Проект
5	Программа для подготовки презентации MicrosoftOfficePowerPoint.	10	4	6	Творческое задание
6	Работа над творческим проектом.	6	1	5	Проект
7	Обзор программа для видео обработки	2	2	-	Беседа
8	ВидеоредакторWindowsMovieMaker	8	3	5	Творческое задание

9	Работа над творческим проектом.	6	1	5	Проект
10	Электронный офис. Текстовый редактор MicrosoftOfficeWord.	10	3	7	Компьютерный практикум
11	Работа над творческим проектом	3	-	3	Проект, творческое задание
12	Итоговое занятие.	1	-	1	Лабораторно-практический контроль
13	Резерв. Участие в конкурсах. День объединения	6	-	6	Итоги конкурсов
	ИТОГО:	72	21	51	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

(2 занятия в неделю, всего 72 занятия в год)

1. Вводное занятие «Встреча друзей».

Теория: Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности.

Практика: Первичная диагностика. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.

2. Операционная система Windows.

Теория: Общие сведения о семействе Windows. Основы работы с Windows.

Практика: Элементы интерфейса. Рабочий стол Windows. Операции с файлами и папками.

3. Графический редактор Paint.

Теория: Основы работы, предназначение программы. Внешний вид. Панель инструментов, палитра. Основные операции. Основные инструменты.

Практика: Работа с цветом. Рисование основных фигур. Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений. Основы техники редактирования графики в Paint. Масштаб. Дополнительные возможности графического редактора.

4. Сеть Интернет.

Теория: Понятие адреса в Интернете. Правила Интернет-этикета. Информационная безопасность.

Практика: Поисковые системы. Поиск информации.

5. Программа для подготовки презентации MicrosoftOfficePowerPoint.

Теория: Предназначение, основы работы. Форматирование презентации. Понятие слайда.

Практика: Настройка анимации. Настройка показа презентации. Создание демонстрационного файла. Графические возможности.

6. Работа над творческим проектом.

Теория: Выбор темы творческого проекта. План работы.

Практика: Создание творческого проекта на выбранную тему.

7. Обзор программа для видео обработки.

Теория: Обзор существующих программа для видео обработки. Возможности, преимущества, цена.

8. Видеоредактор Windows Movie Maker.

Теория: Назначение. Возможности. Инструменты.

Практика: Запись видео. Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере.

9. Работа над творческим проектом.

Теория: Выбор темы творческого проекта. План работы.

Практика: Создание творческого проекта на выбранную тему.

10. Электронный офис. Текстовый редактор Microsoft Office Word.

Теория: Понятие электронного офиса. Виды, состав. Предназначение, основы работы в Word. Интерфейс.

Практика: Создание и открытие документов. Форматирование документов: работа со шрифтами, изменение вида текста, использование стилей. Вставка изображений, надписей, заголовков. Работа с таблицей. Разбивка и нумерация страниц. Автозамена. Орфография. Сохранение документа.

11. Работа над творческим проектом.

Теория: Выбор темы творческого проекта. План работы.

Практика: Создание творческого проекта на выбранную тему.

12. Итоговое занятие.

Практика: Контрольное тестирование.

13. Резерв.

Практика: Участие в конкурсах, олимпиадах, научно-практических конференциях.

3 БЛОК ОБУЧЕНИЯ «МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

N п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие «Встреча друзей».	1	1	-	Беседа
2	Работа с цифровой техникой.	4	2	2	Наблюдение
3	Видеоредактор Windows Movie Maker	4	1	3	Компьютерный практикум
4	Видеоредактор ВидеоМонтаж	9	3	6	Компьютерный практикум
5	Электронный офис. Текстовый редактор Microsoft Office Word	5	1	4	Творческое задание
6	Сеть Интернет	6	2	4	Проект, устный контроль
7	Алгоритмизация	4	2	2	Тест
8	Среда программирования Scratch	15	6	9	Компьютерный практикум
9	Работа над творческим проектом	4	1	3	Творческое задание
10	Программа для подготовки презентации Microsoft Office PowerPoint.	4	1	3	Компьютерный практикум

11	Работа над творческим проектом	3	-	3	Проект
12	Настольная издательская система MS Publisher	5	1	4	Творческое задание
13	Зачетное занятие	1	-	1	Контрольное тестирование
14	Итоговое занятие	1	-	1	Лабораторно-практический контроль
15	Резерв	6	-	6	Итоги конкурсов, защита проекта на НПК
	ИТОГО:	72	21	51	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

(2 занятия в неделю, всего 72 занятия в год)

1. Вводное занятие «Встреча друзей».

Теория: Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности.

Практика: Первичная диагностика. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.

2. Работа с цифровой техникой.

Теория: Назначение цифровой техники. Виды.

Практика: Запись, сохранение. Перенос информации на иные носители.

3. Видеоредактор Windows Movie Maker.

Теория: Назначение. Возможности. Инструменты.

Практика: Запись видео. Монтаж фильма. Наложение звука, видео. Сохранение фильма на компьютере. Дополнительные возможности программы.

4. Видеоредактор ВидеоМонтаж.

Теория: Отличие программы от других видеоредакторов. Назначение. Возможности. Инструменты.

Практика: Запись видео. Монтаж фильма. Наложение звука, видео. Сохранение фильма на компьютере. Дополнительные возможности программы.

5. Электронный офис. Текстовый редактор Microsoft Office Word.

Теория: Дополнительные возможности Microsoft Office Word

Практика: Дополнительные возможности Microsoft Office Word (создание визиток, брошюр, открыток).

6. Сеть Интернет.

Теория: Адреса в Интернете. Правила информационной безопасности.

Практика: Понятие электронной почты. Почтовый сервер. Компьютерные Интернет-игры.

7. Алгоритмизация.

Теория: Алгоритм. Алгоритм и компьютерная программа. Типы алгоритмов: линейный, ветвление. Этапы составления алгоритма.

Практика: Исполнитель алгоритма. ЦОР «Мир информатики». ЦОР «Информатика».

8. Среда программирования Scratch.

Теория: Знакомство со Scratch. Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Диалог с программой.

Практика: Последовательное и одновременное выполнение. Рисование в Scratch. Диалог с программой. Создание объектов и костюмов. Использование библиотеки объектов. Смена фона. Создание эффекта смены сцены.

9. Работа над творческим проектом.

Теория: Выбор темы творческого проекта. План работы.

Практика: Создание творческого проекта на выбранную тему.

10. Программа для подготовки презентации MicrosoftOfficePowerPoint.

Теория: Графические возможности. Создание собственного шаблона.

Практика: Создание собственного шаблона. Использование звука, музыки, видео и анимации в демонстрации слайдов. Управление просмотром видеоклипа во время демонстрации слайдов.

11. Работа над творческим проектом.

Практика: Создание творческого проекта на выбранную тему.

12. Настольная издательская система MS Publisher.

Теория: Предназначение, основы работы. Интерфейс.

Практика: Основные инструменты. Каталог публикации. Создание и редактирование одностраничных публикации. Календарь. Визитка.

14. Зачетное занятие.

Практика: Проверка знаний учащихся по пройденной теме.

15. Итоговое занятие.

Практика: Контрольное тестирование.

16. Резерв.

Практика: Участие в конкурсах, олимпиадах, научно-практических конференциях.

4 БЛОК ОБУЧЕНИЯ «Я – БЛОГЕР»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

N п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие «Встреча друзей».	1	1	-	Беседа
Раздел I. Платформа Blogspot					
2	Вlogger – популярная блог-платформа.	1	-	1	Беседа
3	Дизайн блога. Создание и редактирование сообщений.	2	1	1	Компьютерный практикум
4	Вставка изображений и видео. Авторское право.	2	1	1	Компьютерный практикум
Раздел II. Создание растровых изображений с помощью программы Gimp					
5	Интерфейс программы Gimp. Форматы изображений.	2	1	1	Компьютерный практикум

6	Инструменты выделения и редактирования	2	1	1	Компьютерный практикум
7	Слои	2	1	1	Компьютерный практикум
8	Инструменты рисования	2	1	1	Творческое задание
9	Работа с текстом	2	-	2	Творческое задание
10	Фильтры	2	-	2	Творческое задание
11	Ретушь фотографий. Фотомонтаж	4	1	3	Творческое задание
12	Творческий проект	4	-	4	Проект, устный контроль
Раздел III. Звуковой редактор					
13	Интерфейс Audacity	2	1	1	Компьютерный практикум
14	Запись и редактирование звука	2	1	1	Компьютерный практикум
15	Смена высоты, темпа и скорости	2	1	1	Компьютерный практикум
16	Использование фильтров	2	1	1	Творческое задание
17	Озвучивание мультфильма	2	1	1	Творческое задание
18	Творческий проект	4	-	4	Проект, устный контроль
Раздел IV. Видеомонтаж					
19	Интерфейс программы видеомонтажа	2	1	1	Компьютерный практикум
20	Покадровая обработка видеоизображений	2	1	1	Компьютерный практикум
21	Видеомонтаж с аудиоэлементами	2	1	1	Творческое задание
22	Титры	2	1	1	Компьютерный практикум
23	Творческий проект	4	-	4	Проект, устный контроль
Раздел V. Личные качества блогера					
24	Психологические основы работы в сети. Троллинг и антитроллинг.	2	1	1	Беседа, наблюдение
25	Таймменеджмент блогера.	2	1	1	Тренинг
26	Общение в блогах, решение конфликтов, отработка негатива, границы открытости.	2	1	1	Тренинг
Раздел VI. Проектная деятельность					
27	Выбор темы и вида проекта	2	1	1	Компьютерный практикум
28	Сбор информации	2	1	1	Компьютерный практикум
29	Обработка информации	4	-	4	Компьютерный практикум

30	Подготовка презентации и буклета проекта	2	1	1	Творческое задание
31	Обработка изображений on-line	2	1	1	Творческое задание
32	Я – блогер. Подведение итогов	2	1	1	Проект, устный контроль
	ИТОГО:	72	25	47	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

(2 занятия в неделю, всего 72 занятия в год)

1. Вводное занятие «Встреча друзей».

Теория: Знакомство с учащимися. Правила поведения в компьютерном классе. Правила пожарной безопасности.

Практика: Первичная диагностика. Основные виды упражнения для глаз, физические упражнения после работы на компьютере.

2. Blogger – популярная блог-платформа.

Теория: Аккаунт в Google. Blogger – популярная блог-платформа: ее назначение, регистрация в Blogger.

Практика: Обзор платформы. Практическая работа «Создание блога».

3. Дизайн блога. Создание и редактирование сообщений.

Теория: Создание главной страницы блога. Дизайна блога. Создание и редактирование сообщений.

Практика: Практическая работа «Изменение дизайна». Практическая работа «Создание и редактирование сообщений».

4. Вставка изображений и видео. Авторское право.

Теория: Работа со страницами блога. Вставка слайд-шоу и коллажей на страницы блога. Вставка видео в блог. Авторское право

Практика: Практическая работа «Вставка изображений и видео».

5. Интерфейс программы Gimp. Форматы изображений

Теория: Знакомство с редактором. Виды и форматы изображений. Главное меню. Окна и панели инструментов редактора. Загрузка изображений в Gimp. Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения.

Практика: Обзор программы. Просмотр изображения в разном масштабе. Практическая работа «Открытие, создание и сохранение документа». Практическая работа «Изучение панели инструментов».

6. Инструменты выделения и редактирования

Теория: Инструменты выделения: Прямоугольник, Эллипс, различные виды лассо, Волшебная палочка. Инструменты преобразования и кадрирование изображений. Выделение объекта: Умные ножницы, Контур, Выделение произвольных областей

Практика: Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Практическая работа «Работа с выделенными областями».

7. Слои

Теория: Слои. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Практика: Практическая работа «Создание коллажей».

8. Инструменты рисования

Теория: Инструменты рисования: настройка и основные параметры. Установка дополнительных кистей.

Практика: Практическая работа «Рисование кисточками».

9. Работа с текстом

Теория: Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста. Сглаживание и выравнивание текста. Текстовые эффекты.

Практика: Практическая работа «Работа с текстом».

10. Фильтры

Теория: Фильтры: назначение и параметры

Практика: Практическая работа «Использование фильтров»

11. Ретушь фотографий. Фотомонтаж

Теория: Уровни, кривые. Коррекция цвета. Инструмент Штамп.

Практика: Практическая работа «Убираем лишние детали с фотографии».

Практическая работа «Объединение фотографий».

12. Творческий проект

Практика: Проектная деятельность

13. Интерфейс Audacity

Теория: Установка. Поддерживаемые звуковые форматы. Основные панели и инструменты инструментов. Типы дорожек.

Практика: Настройка параметров Audacity

14. Запись и редактирование звука

Теория: Запись с микрофона. Удаление шума. Вырезать. Скопировать. Вставить. Пауза. Дублирование. Разделить. Микширование и разделение звука

Практика: Практическая работа «Звуковой пазл и эффекты». Практическая работа «Микширование». Практическая работа «Очистка звука от шума».

Практическая работа «Сохранение отредактированной аудиодорожки»

15. Смена высоты, темпа и скорости

Теория: Смена высоты тона. Смена скорости. Смена темпа.

Практика: Практическая работа «Повышение скорости аудиозаписи»

16. Использование фильтров

Теория: Эффекты эхо. Создание щелчков. Создание сигнала Pinck. Звуковая панорама.

Практика: Практическая работа «Наложение фильтров»

17. Озвучивание мультфильма

Практика: Практическая работа «Создание подкаста»

18. Творческий проект

Практика: Проектная деятельность

19. Интерфейс программы видеомонтажа.

Теория: Знакомство с интерфейсом программы. Создание нового проекта. Сохранение и открытие проекта. Размещение элементов проекта на линии времени.

Практика: Практическая работа «Знакомство и настройка редактора»

20. Покадровая обработка видеоизображения

Практика: Обрезка видеоизображения. Добавление фотографий. Создание перехода между клипами. Слайдовые эффекты перехода. Обработка изображения фильтрами (применение видеоэффектов). Создание титров.

21. Видеомонтаж с аудиоэлементами

Теория: Видеомонтаж двух и более файлов. Настройка исходного аудиопотока при монтаже. Замена исходного звука в видеофайле. Совмещение видео с аудиопотоками.

22. Титры

Практика: Практическая работа «Создание титров»

23. Творческий проект

Практика: Проектная деятельность

24. Психологические основы работы в сети. Троллинг и антитроллинг.

Теория: Проблемы, с которыми можно столкнуться в сети (плагиат, интернетзависимость, качество информации, безопасность). Принципы выстраивания работы. Конструктивная критика и троллинг. Реакция на троллинг. Тролли-профессионалы. Тролли-конкуренты. Тролль-советчик. Лайфхаки для общения с каждым из типов.

Практика: Подготовка памятки для экологичной работы в сети. Ролевая игра «Укрощение тролля».

25. Таймменеджмент блогера.

Теория: Зачем нужен таймменеджмент блогеру. Принципы организации своего времени. Упражнения (Принцип Парето, Канбан, Pomodoro). Анализ структуры использования времени. Поглотители времени.

Практика: Упражнение «Пять Пальцев». Наблюдение за собой в течение дня, составление подробного анализа своего времяпровождения.

26. Общение в блогах, решение конфликтов, отработка негатива, границы открытости.

Теория: Принципы комьюнити-менеджмента. Уважение. Грамотность. Конструктив. Цель комментария. Все ли комментарии нужно удалять. Что оставить за кадром в блоге.

Практика: Отработка примеров негатива в блоге.

27. Выбор темы и вида проекта

Теория: Виды и типы итоговых проектов. Сценарий.

Практика: Обзор итоговых проектов

28. Сбор информации

Практика: Анализ и обработка информации

29. Обработка информации

Практика: Выполнение творческого проекта

30. Подготовка презентации и буклета проекта

Теория: Основы работы в PowerPoint и Publisher.

Практика: Создание раздаточных материалов

31. Обработка изображений on-line

Теория: Основные возможности платформы Pho.to API. Работа с сервисами Pho.to

Практика: Практическая работа «Обработка изображений в Pho.to»

32. Я – блогер. Подведение итогов

Практика: Демонстрация работ.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании 1 блока обучения:

Предметные результаты:

- формирование представлений об основах работы на компьютере, технике безопасности;
- знание структуры Scratch Junior и принципов создания программ;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, знакомство с основными алгоритмическими структурами - линейной, условной и циклической;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений, развитие изобразительных умений с помощью средств встроенного графического редактора;
- способность осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к обучению, способность довести до конца начатые творческие работы;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе обучения.
- повышение самооценки обучающихся в процессе создания собственных программ.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение оценивать правильность решения учебной задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе учебной деятельности.
- владение основами самоконтроля, принятия решений.

По окончании 2 блока обучения:

Предметные результаты:

- формирование представлений об основах работы на компьютере, технике безопасности;
- знание основных стандартных программ Windows;
- умение строить изображение с помощью графического редактора Paint;
- умение конструировать различные объекты на экране монитора;

- уметь работать на клавиатуре с помощью клавиатурного тренажера;
- умение работать с информацией в сети Интернет;
- умение подготовить презентацию, создать простейший видеофильм;
- умение набрать на компьютере и отредактировать текст с помощью текстового редактора Word.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к обучению, способность довести до конца начатые творческие работы;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе обучения.
- воспитание организационно - волевых качеств обучающихся (терпение/выдержка).

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение оценивать правильность решения учебной задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе учебной деятельности.
- владение основами самоконтроля, принятия решений.

По окончании 3блока обучения:

Предметные результаты:

- формирование представлений об основах работы на компьютере, технике безопасности;
- умение самостоятельно составить алгоритм для определенной ситуации;
- умение работать с информацией в сети Интернет;
- умение подготовить презентацию, используя дополнительные возможности программы;
- умение создавать визитки, открытки, брошюры в MicrosoftOfficeWord;
- умение подготовить презентацию с использованием анимации и видео;
- умение создавать с помощью настольной издательской системы календарь, визитку;
- умение создавать простейший анимированный мультфильм;
- умение самостоятельно выполнить на компьютере предложенное задание, используя основные функции инструментальных программных средств, прикладных программ.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к обучению, способность довести до конца начатые творческие работы;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе обучения.
- воспитание организационно - волевых качеств обучающихся (терпение/выдержка).

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение оценивать правильность решения учебной задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе учебной деятельности.
- владение основами самоконтроля, принятия решений.

По окончании 4 блока обучения:

Предметные результаты:

- знание основных термины современной блогосферы;
- умение работать в проектном режиме при создании страниц блога;
- освоение принципов создания и распространения контента;
- совершенствование навыков работы в графических программах;
- знание методов создания цифрового контента.

Личностные результаты:

- приобретение первичного опыта формирования активной жизненной позиции в процессе подготовки страниц блога;
- возможность проявить инициативу в принятии решений;
- понимание причины успеха/неуспеха практической деятельности;
- приобретение опыта уважительного отношения к своему и чужому творчеству;
- умение оценивать результаты своего труда, приобретение навыков рефлексии.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение оценивать правильность решения учебной задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе учебной деятельности.
- владение основами самоконтроля, принятия решений.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 1 блок обучения «SCRATCH JUNIOR»

№ п/п	Дата проведения		Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
	план	факт				
1.	21.09		Инструктаж по ТБ.	1	Теория	Беседа, наблюдение
2.	21.09		Основы работы на компьютере.	1	Практика	Наблюдение
3.	28.09		Понятие «Компьютер».	1	Теория	Наблюдение
4.	28.09		Знакомство с интерфейсом программы Scratch Junior.	1	Практика	Компьютерный практикум
5.	5.10		Компьютеры вокруг нас. Понятия спрайта, сцены, скрипта.	1	Теория	Компьютерный практикум
6.	5.10		Компьютеры вокруг нас. Понятия спрайта, сцены, скрипта.	1	Практика	Компьютерный практикум
7.	12.10		Блоки события и движения.	1	Теория	Компьютерный практикум
8.	12.10		Блоки события и движения.	1	Практика	Компьютерный практикум
9.	19.10		Добавление спрайтов.	1	Теория	Творческое задание
10.	19.10		Добавление фона.	1	Практика	Творческое задание
11.	26.10		Озвучивание персонажей.	1	Теория	Творческое задание
12.	26.10		Озвучивание персонажей.	1	Практика	Творческое задание
13.	2.11		Встроенный графический редактор. Основные инструменты графического редактора.	1	Теория	Компьютерный практикум
14.	2.11		Встроенный графический редактор. Основные инструменты графического редактора.	1	Практика	Компьютерный практикум
15.	9.11		Блок изменения размера.	1	Практика	Компьютерный практикум
16.	9.11		Блок изменения размера.	1	Практика	Компьютерный практикум
17.	16.11		Использование готовой библиотеки данных и создание собственных изображений.	1	Теория	Компьютерный практикум
18.	16.11		Использование готовой библиотеки данных и создание собственных изображений.	1	Практика	Компьютерный практикум
19.	23.11		Координатная сетка. Блок изменения скорости движения.	1	Теория	Компьютерный практикум
20.	23.11		Координатная сетка.	1	Практика	Компьютерный практикум
21.	30.11		Блок изменения скорости движения.	1	Практика	Компьютерный практикум

22.	30.11		Блок изменения скорости движения.	1	Практика	Компьютерный практикум
23.	7.12		Управление спрайтом	1	Теория	Компьютерный практикум
24.	7.12		Управление спрайтом.	1	Практика	Компьютерный практикум
25.	14.12		Изменение длительности полета.	1	Практика	Компьютерный практикум
26.	14.12		Изменение длительности полета.	1	Практика	Компьютерный практикум
27.	21.12		Изменение размера спрайта.	1	Теория	Компьютерный практикум
28.	21.12		Изменение размера спрайта.	1	Практика	Компьютерный практикум
29.	28.12		Изменение скорости.	1	Теория	Компьютерный практикум
30.	28.12		Изменение скорости.	1	Практика	Компьютерный практикум
31.	11.01		Понятие «Программа», «Оператор», «Алгоритм».	1	Теория	Компьютерный практикум
32.	11.01		Понятие «Цикл».	1	Теория	Компьютерный практикум
33.	18.01		Линейный и циклический операторы.	1	Практика	Компьютерный практикум
34.	18.01		Линейный и циклический операторы.	1	Практика	Компьютерный практикум
35.	25.01		Применение блоков цикла.	1	Теория	Компьютерный практикум
36.	25.01		Применение блоков цикла.	1	Теория	Компьютерный практикум
37.	1.02		Применение блоков цикла.	1	Практика	Компьютерный практикум
38.	1.02		Создание долгого цикла.	1	Теория	Компьютерный практикум
39.	8.02		Создание долгого цикла.	1	Практика	Компьютерный практикум
40.	8.02		Создание долгого цикла.	1	Практика	Компьютерный практикум
41.	15.02		Творческое задание.	1	Практика	Компьютерный практикум
42.	15.02		Творческое задание.	1	Практика	Компьютерный практикум
43.	22.02		Творческое задание.	1	Практика	Компьютерный практикум
44.	22.02		Творческое задание.	1	Практика	Компьютерный практикум
45.	29.02		Творческое задание.	1	Практика	Компьютерный практикум
46.	29.02		Творческое задание.	1	Практика	Компьютерный практикум
47.	7.03		Вложенные циклы.	1	Теория	Компьютерный практикум
48.	7.03		Вложенные циклы.	1	Практика	Компьютерный практикум
49.	14.03		Появление и исчезновение спрайтов.	1	Теория	Компьютерный практикум
50.	14.03		Появление и исчезновение спрайтов. Добавление фраз.	1	Практика	Компьютерный практикум
51.	21.03		Блок переключения сцен.	1	Теория	Компьютерный практикум
52.	21.03		Блок переключения сцен.	1	Практика	Компьютерный практикум
53.	28.03		Блок «Ждать».	1	Теория	Компьютерный практикум
54.	28.03		Блок «Ждать».	1	Практика	Компьютерный практикум
55.	4.04		Блок «Ждать».	1	Практика	Компьютерный практикум

56.	4.04		Задержка времени.	1	Практика	Компьютерный практикум
57.	11.04		Задержка времени.	1	Практика	Компьютерный практикум
58.	11.04		Задержка времени.	1	Практика	Компьютерный практикум
59.	18.04		Появление и исчезновение спрайтов с задержкой.	1	Теория	Творческое задание
60.	18.04		Появление и исчезновение спрайтов с задержкой.	1	Практика	Творческое задание
61.	25.04		Получение и передача сообщений.	1	Теория	Творческое задание
62.	25.04		Получение и передача сообщений.	1	Практика	Творческое задание
63.	2.05		Использование сетки.	1	Теория	Компьютерный практикум
64.	2.05		Использование сетки. Движение по периметру.	1	Практика	Компьютерный практикум
65.	9.05		Сложение чисел.	1	Практика	Компьютерный практикум
66.	9.05		Касание спрайта.	1	Практика	Компьютерный практикум
67.	16.05		Бесконечный цикл.	1	Теория	Творческое задание
68.	16.05		Бесконечный цикл.	1	Практика	Творческое задание
69.	23.05		Качание спрайтов.	1	Теория	Творческое задание
70.	23.05		Когда спрайт нажат.	1	Практика	Творческое задание
71.	30.05		Собственный игровой или анимационный проект.	1	Практика	Проект
72.	30.05		Собственный игровой или анимационный проект.	1	Практика	Проект

2 блок обучения «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

№ п/ п	Дата проведения		Название темы	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
	план	факт				
1.	19.09 20.09		«Встреча друзей» Правила техники безопасности в компьютерном классе.	1	Беседа	Беседа, наблюдение
2.	19.09 20.09		Знакомство с компьютером. ОС Windows. Интерфейс.	1	Теория Практика	Наблюдение
3.	26.09 27.09		ОС Windows. Рабочий стол. Окно.	1	Теория Практика	Наблюдение
4.	26.09 27.09		ОС Windows. Операции с папками.	1	Практика	Компьютерный практикум
5.	3.10 4.10		ОС Windows. Операции с папками.	1	Практика	Компьютерный практикум

6.	3.10 4.10		Зачетное занятие ОС Windows.	1	Практика	Компьютерный практикум
7.	10.10 11.10		Paint. Внешний вид. Панель инструментов. Палитра.	1	Теория Практика	Наблюдение
8.	10.10 11.10		Paint. Основные фигуры. Расположение фигуры.	1	Практика	Наблюдение
9.	17.10 18.10		Paint. Цвет. Заливка. Работа с текстом.	1	Практика	Наблюдение
10.	24.10 25.10		Paint. Кривые линии. Выделение области.	1	Практика	Наблюдение
11.	24.10 25.10		Paint. Совмещение объектов.	1	Практика	Компьютерный практикум
12.	31.11 1.11		Paint. Конструирование объектов.	1	Практика	Компьютерный практикум
13.	31.11 1.11		Paint. Наклоны.	1	Практика	Компьютерный практикум
14.	7.11 8.11		Paint. Создание композиции.	1	Практика	Творческое задание, защита проекта
15.	7.11 8.11		Сеть Интернет - информационная копилка. Понятие адреса в Интернете	1	Беседа, лекция	Беседа, наблюдение
16.	14.11 15.11		Правила Интернет-этикета. Безопасное поведение в Интернете.	1	Лекция	Беседа, наблюдение, дискуссия
17.	14.11 15.11		Поисковые системы	1	Беседа, практика	Беседа
18.	21.11 22.11		Поисковые системы	1	Беседа, практика	Проект
19.	21.11 22.11		Понятие электронной почты. Почтовый сервер.	1	Практика	Компьютерный практикум
20.	28.11 29.11		Понятие электронной почты. Почтовый сервер.	1	Практика	Компьютерный практикум
21.	28.11 29.11		Программа для подготовки презентаций PowerPoint. Меню окна.	1	Теория, практика	Беседа, наблюдение
22.	5.12 6.12		Понятие слайда.	1	Теория, практика	Беседа, наблюдение

23.	5.12 6.12		Форматирование презентации.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
24.	12.12 13.12		Настройка анимации.	1	Практика	Компьютерный практикум
25.	12.12 13.12		Настройка анимации.	1	Практика	Компьютерный практикум
26.	19.12 20.12		Настройка анимации. Смена слайдов.	1	Практика	Компьютерный практикум
27.	19.12 20.12		Настройка показа презентации.	1	Практика	Компьютерный практикум
28.	26.12 27.12		Настройка показа презентации.	1	Практика	Компьютерный практикум
29.	26.12 27.12		Создание демонстрационного файла.	1	Практика	Компьютерный практикум
30.	9.01 10.01		День объединения	1	Игровая программа	Подведение итогов конкурсов
31.	16.01 17.01		День объединения	1	Игровая программа	Подведение итогов конкурсов
32.	16.01 17.01		Графические возможности.	1	Практика	Творческое задание
33.	23.01 24.01		Творческая мастерская.	1	Практика	Творческое задание
34.	23.01 24.01		Творческая мастерская.	1	Практика	Творческое задание
35.	30.01 31.01		Творческая мастерская.	1	Практика	Творческое задание
36.	30.01 31.01		Творческая мастерская.	1	Практика	Творческое задание
37.	6.02 7.02		Творческая мастерская.	1	Практика	Творческое задание
38.	6.02 7.02		Защита проекта	1	Беседа, публичное выступление	Наблюдение, защита проекта
39.	13.02		Обзор программа для видео обработки	1	Лекция	Беседа

	14.02					
40.	13.02 14.02		Обзор программа для видео обработки	1	Лекция	Беседа
41.	20.02 21.02		ВидеоредакторWindowsMovieMaker. Назначение. Возможности.	1	Теория	Наблюдение
42.	20.02 21.02		ВидеоредакторWindowsMovieMaker. Назначение. Возможности.	1	Теория	Наблюдение
43.	27.02 28.02		ВидеоредакторWindowsMovieMaker. Инструменты.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
44.	27.02 28.02		ВидеоредакторWindowsMovieMaker. Инструменты.	1	Практика	Компьютерный практикум
45.	5.03 6.03		Запись видео.	1	Практика	Компьютерный практикум
46.	5.03 6.03		Запись видео.	1	Практика	Компьютерный практикум
47.	12.03 13.03		Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере	1	Практика	Компьютерный практикум
48.	12.03 13.03		Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере	1	Практика	Компьютерный практикум
49.	19.03 20.03		Создание видеоролика.	1	Практика	Творческое задание
50.	19.03 20.03		Создание видеоролика.	1	Практика	Творческое задание
51.	26.03 27.03		Создание видеоролика.	1	Практика	Творческое задание
52.	26.03 27.03		Создание видеоролика.	1	Практика	Творческое задание
53.	2.04 3.04		Защита проекта	1	Беседа, защита творческого проекта	Творческое задание, защита проекта, дискуссия
54.	2.04 3.04		Защита проекта	1	Беседа, защита творческого проекта	Творческое задание, защита проекта, дискуссия
55.	9.04		Электронный офис. Текстовый редактор Word. Интерфейс.	1	Теория,	Наблюдение

	10.04				практика	
56.	9.04 10.04		Форматирование документов: работа со шрифтами, изменение вида текста.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
57.	16.04 17.04		Сохранение документа. Дополнительные возможности.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
58.	16.04 17.04		Использование стилей.	1	Практика	Компьютерный практикум
59.	23.04 24.04		Вставка изображений, надписей, заголовков.	1	Практика	Компьютерный практикум
60.	23.04 24.04		Работа с таблицей. Создание, форматирование таблицы.	1	Практика	Компьютерный практикум
61.	30.04 1.05		Работа с таблицей. Форматирование таблицы.	1	Практика	Компьютерный практикум
62.	30.04 1.05		Разбивка и нумерация страниц. Списки.	1	Практика	Компьютерный практикум
63.	7.05 8.05		Автозамена. Орфография.	1	Практика	Компьютерный практикум
64.	7.05 8.05		Дополнительные возможности.	1	Практика	Компьютерный практикум
65.	14.05 15.05		Работа над творческим проектом.	1	Беседа, защита творческого проекта	Творческое задание, проект
66.	14.05 15.05		Работа над творческим проектом.	1	Беседа, защита творческого проекта	Творческое задание, проект
67.	21.05 22.05		Работа над творческим проектом.	1	Беседа, защита творческого проекта	Творческое задание, проект
68.	21.05 22.05		Итоговое занятие.	1	Зачетное занятие	Лабораторно-практический контроль
69.	28.05 29.05		Резерв	1	Конкурс, тестирование, конференция	Итоги конкурсов

3 блок обучения «МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ»

№ п/п	Дата проведения		Название темы	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
	план	факт				
1.	15.09 18.09 19.09		Вводное занятие «Встреча друзей»	1	Беседа	Беседа, наблюдение
2.	15.09 18.09 19.09		Работа с цифровой техникой	1	Теория Практика	Беседа, наблюдение
3.	22.09 25.09 26.09		Работа с цифровой техникой	1	Теория Практика	Беседа, наблюдение
4.	22.09 25.09 26.09		Работа с цифровой техникой	1	Теория Практика	Беседа, наблюдение
5.	29.09 2.10 3.10		Работа с цифровой техникой	1	Теория Практика	Беседа, наблюдение
6.	29.09 2.10 3.10		Видеоредактор Windows Movie Maker. Назначение. Возможности. Инструменты.	1	Теория Практика	Компьютерный практикум
7.	6.10 9.10 10.10		Монтаж фильма. Наложение звука, видео.	1	Практика	Компьютерный практикум
8.	6.10 9.10 10.10		Монтаж фильма. Сохранение фильма на компьютере	1	Практика	Компьютерный практикум
9.	13.10 16.10 17.10		Дополнительные возможности программы. Создание видеоролика.	1	Практика	Компьютерный практикум
10.	13.10 16.10		Классификация алгоритмов.	1	Практика	Беседа

	17.10					
11.	20.10 23.10 24.10		Циклический алгоритм	1	Практика	Беседа, тест
12.	20.10 23.10 24.10		Алгоритм с параметром.	1	Практика	Беседа, тест
13.	27.10 30.10 31.10		Алгоритм с параметром.	1	Практика	Беседа, тест
14.	27.10 30.10 31.10		Интерфейс программы Scratch	1	Практика	Компьютерный практикум
15.	3.11 6.11 7.11		Первая анимационная программа.	1	Практика	Компьютерный практикум
16.	3.11 6.11 7.11		Графический редактор в Scratch.	1	Практика	Компьютерный практикум
17.	10.11 13.11 14.11		Экспериментируем с внешностью.	1	Беседа, защита творческого проекта	Компьютерный практикум
18.	10.11 13.11 14.11		Управление несколькими объектами	1	Беседа, защита творческого проекта	Компьютерный практикум
19.	17.11 20.11 21.11		Слои	1	Теория Практика	Компьютерный практикум
20.	17.11 20.11 21.11		Слои	1	Теория Практика	Компьютерный практикум
21.	24.11 27.11 28.11		Одновременное выполнение программ	1	Практика	Компьютерный практикум

22.	24.11 27.11 28.11		Последовательное выполнение программ	1	Практика	Компьютерный практикум
23.	1.12 4.12 5.12		Интерактивность	1	Практика	Компьютерный практикум
24.	1.12 4.12 5.12		Переменные, условный оператор	1	Лекция, беседа	Компьютерный практикум
25.	8.12 11.12 12.12		Переменные, условный оператор	1	Лекция, беседа	Компьютерный практикум
26.	8.12 11.12 12.12		Рисование в Scratch	1	Лекция, беседа	Компьютерный практикум
27.	15.12 18.12 19.12		Рисование в Scratch	1	Лекция, беседа	Компьютерный практикум
28.	15.12 18.12 19.12		Создание программы в среде Scratch	1	Лекция, беседа	Компьютерный практикум
29.	22.12 25.12 26.12		Работа над творческим проектом	1	Практика	Творческое задание, проект
30.	29.12 9.01 12.01		День объединения	2	Игровая программа	Подведение итогов конкурсов
31.	15.01 16.01 19.01		Работа над творческим проектом	1	Теория	Творческое задание, проект
32.	15.01 16.01 19.01		Работа над творческим проектом	1	Теория, практика	Творческое задание, проект
33.	22.01 23.01		Работа над творческим проектом	1	Теория, практика	Творческое задание, проект

	26.01					
34.	22.01 23.01 26.01		Видеоредактор ВидеоМонтаж.	1	Теория, практика	Беседа, наблюдение
35.	29.01 30.01 2.02		Назначение. Возможности. Инструменты программы ВидеоМонтаж	1	Теория, практика	Беседа, наблюдение
36.	29.01 30.01 2.02		Запись видео. Монтаж фильма.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
37.	5.02 6.02 9.02		Запись видео. Монтаж фильма.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
38.	5.02 6.02 9.02		Наложение звука, видео	1	Практика	Компьютерный практикум
39.	12.02 13.02 16.02		Наложение звука, видео	1	Практика	Компьютерный практикум
40.	12.02 13.02 16.02		Сохранение фильма на компьютере.	1	Практика	Компьютерный практикум
41.	19.02 20.02 23.02		Творческая мастерская	1	Практика	Творческое задание, проект
42.	19.02 20.02 23.02		Творческая мастерская	1	Практика	Творческое задание, проект
43.	26.02 27.02 1.03		Текстовый редактор MicrosoftOfficeWord. Создание поздравительной открытки.	1	Практика	Компьютерный практикум
44.	26.02 27.02 1.03		Текстовый редактор MicrosoftOfficeWord. Создание поздравительной открытки.	1	Практика	Компьютерный практикум

45.	4.03 5.03 8.03		Создание визитки.	1	Практика	Компьютерный практикум
46.	4.03 5.03 8.03		Оформление титульного листа реферата.	1	Практика	Компьютерный практикум
47.	11.03 12.03 15.03		Создание объявления.	1	Практика	Компьютерный практикум
48.	11.03 12.03 15.03		Сеть Интернет - информационная копилка. Понятие адреса в Интернете	1	Практика	Беседа
49.	18.03 19.03 22.03		Правила Интернет-этикета. Безопасное поведение в Интернете.	1	Практика	Компьютерный практикум
50.	18.03 19.03 22.03		Поисковые системы	1	Беседа, защита творческого проекта	Компьютерный практикум
51.	25.03 26.03 29.03		Электронная почта.	1	Беседа, защита творческого проекта	Компьютерный практикум
52.	25.03 26.03 29.03		Электронная почта.	1	Беседа, защита творческого проекта	Компьютерный практикум
53.	1.04 2.04 5.04		Работа с электронной почтой.	1	Беседа, защита творческого проекта	Компьютерный практикум
54.	1.04 2.04 5.04		Программа для подготовки презентаций PowerPoint. Графические возможности.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
55.	8.04 9.04 12.04		Создание собственного шаблона	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
56.	8.04 9.04		Использование звука, музыки, видео и анимации в демонстрации слайдов.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум

	12.04					
57.	15.04 16.04 19.04		Управление просмотром видеоклипа во время демонстрации слайдов.	1	Теория, практика	Компьютерный практикум
58.	15.04 16.04 19.04		Настольная издательская система MS Publisher. Предназначение, основы работы.	1	Теория, практика	Беседа
59.	22.04 23.04 26.04		Настольная издательская система MS Publisher. Предназначение, основы работы.	1	Теория, практика	Беседа
60.	22.04 23.04 26.04		Создание и редактирование одностраничных публикации.	1	Практика	Компьютерный практикум
61.	29.04 30.04 3.05		Создание и редактирование одностраничных публикации.	1	Практика	Компьютерный практикум
62.	29.04 30.04 3.05		Календарь.	1	Практика	Компьютерный практикум
63.	6.05 7.05 10.05		Календарь.	1	Практика	Компьютерный практикум
64.	6.05 7.05 10.05		Визитка.	1	Практика	Компьютерный практикум
65.	13.05 14.05 17.05		Визитка.	1	Практика	Компьютерный практикум
66.	13.05 14.05 17.05		Зачетное занятие	1	Зачетное занятие	Контрольное тестирование
67.	20.05 21.05 24.05		Зачетное занятие	1	Зачетное занятие	Контрольное тестирование

68.	20.05 21.05 24.05		День объединения	2	Экскурсия	
69.	27.05 28.05 31.05		Итоговое занятие.	2	Подведение итогов работы	Лабораторно-практический контроль

4 блок обучения «Я – БЛОГЕР»

№ п/п	Дата проведения		Название темы	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
	план	факт				
1.	15.09 21.09		Вводное занятие «Встреча друзей»	1	Теория	Беседа
2.	15.09 21.09		Вlogger – популярная блог-платформа.	1	Практика	Компьютерный практикум
3.	22.09 28.09		Дизайн блога. Создание и редактирование сообщений.	1	Теория	Компьютерный практикум
4.	22.09 28.09		Дизайн блога. Создание и редактирование сообщений.	1	Практика	Компьютерный практикум
5.	29.09 5.10		Вставка изображений и видео. Авторское право.	1	Теория	Компьютерный практикум
6.	29.09 5.10		Вставка изображений и видео. Авторское право.	1	Практика	Компьютерный практикум
7.	6.10 12.10		Интерфейс программыGimp. Форматы изображений.	1	Теория	Компьютерный практикум
8.	6.10 12.10		Интерфейс программыGimp. Форматы изображений.	1	Практика	Компьютерный практикум
9.	13.10 19.10		Инструменты выделения и редактирования	1	Теория	Компьютерный практикум
10.	13.10 19.10		Инструменты выделения и редактирования	1	Практика	Компьютерный практикум
11.	20.10 26.10		Слои	1	Теория	Компьютерный практикум
12.	20.10		Слои	1	Практика	Компьютерный практикум

	26.10					
13.	27.10 2.11		Инструменты рисования	1	Теория	Творческое задание
14.	27.10 2.11		Инструменты рисования	1	Практика	Творческое задание
15.	3.11 9.11		Работа с текстом	1	Практика	Творческое задание
16.	3.11 9.11		Работа с текстом	1	Практика	Творческое задание
17.	10.11 16.11		Фильтры	1	Практика	Творческое задание
18.	10.11 16.11		Фильтры	1	Практика	Творческое задание
19.	17.11 23.11		Ретушь фотографий. Фотомонтаж	1	Теория	Творческое задание
20.	17.11 23.11		Ретушь фотографий. Фотомонтаж	1	Практика	Творческое задание
21.	24.11 30.11		Ретушь фотографий. Фотомонтаж	1	Практика	Творческое задание
22.	24.11 30.11		Ретушь фотографий. Фотомонтаж	1	Практика	Творческое задание
23.	1.12 7.12		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
24.	1.12 7.12		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
25.	8.12 14.12		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
26.	8.12 14.12		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
27.	15.12 21.12		Интерфейс Audacity	1	Теория	Компьютерный практикум
28.	15.12 21.12		Интерфейс Audacity	1	Практика	Компьютерный практикум
29.	22.12		Запись и редактирование звука	1	Теория	Компьютерный практикум

	28.12					
30.	22.12 28.12		Запись и редактирование звука	1	Практика	Компьютерный практикум
31.	11.01 12.01		Смена высоты, темпа и скорости	1	Теория	Компьютерный практикум
32.	11.01 12.01		Смена высоты, темпа и скорости	1	Практика	Компьютерный практикум
33.	18.01 19.01		Использование фильтров	1	Теория	Творческое задание
34.	18.01 19.01		Использование фильтров	1	Практика	Творческое задание
35.	25.01 26.01		Озвучивание мультфильма	1	Теория	Творческое задание
36.	25.01 26.01		Озвучивание мультфильма	1	Практика	Творческое задание
37.	1.02 2.02		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
38.	1.02 2.02		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
39.	8.02 9.02		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
40.	8.02 9.02		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
41.	15.02 16.02		Интерфейс программы видеомонтажа	1	Теория	Компьютерный практикум
42.	15.02 16.02		Интерфейс программы видеомонтажа	1	Практика	Компьютерный практикум
43.	22.02 23.02		Покадровая обработка видеоизображений	1	Теория	Компьютерный практикум
44.	22.02 23.02		Покадровая обработка видеоизображений	1	Практика	Компьютерный практикум
45.	29.02 1.03		Видеомонтаж с аудиоэлементами	1	Теория	Творческое задание
46.	29.02		Видеомонтаж с аудиоэлементами	1	Практика	Творческое задание

	1.03					
47.	7.03 8.03		Титры	1	Теория	Компьютерный практикум
48.	7.03 8.03		Титры	1	Практика	Компьютерный практикум
49.	14.03 15.03		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
50.	14.03 15.03		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
51.	21.03 22.03		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
52.	21.03 22.03		Творческий проект	1	Практика	Проект, устный контроль
53.	28.03 29.03		Психологические основы работы в сети. Троллинг и антитроллинг.	1	Теория	Беседа, наблюдение
54.	28.03 29.03		Психологические основы работы в сети. Троллинг и антитроллинг.	1	Практика	Беседа, наблюдение
55.	4.04 5.04		Таймменеджмент блогера.	1	Теория	Тренинг
56.	4.04 5.04		Таймменеджмент блогера.	1	Практика	Тренинг
57.	11.04 12.04		Общение в блогах, решение конфликтов, отработка негатива, границы открытости.	1	Теория	Тренинг
58.	11.04 12.04		Общение в блогах, решение конфликтов, отработка негатива, границы открытости.	1	Практика	Тренинг
59.	18.04 19.04		Выбор темы и вида проекта	1	Теория	Компьютерный практикум
60.	18.04 19.04		Выбор темы и вида проекта	1	Практика	Компьютерный практикум
61.	25.04 26.04		Сбор информации	1	Теория	Компьютерный практикум
62.	25.04 26.04		Сбор информации	1	Практика	Компьютерный практикум
63.	2.05		Обработка информации	1	Практика	Компьютерный практикум

	3.05					
64.	2.05 3.05		Обработка информации	1	Практика	Компьютерный практикум
65.	9.05 10.05		Обработка информации	1	Практика	Компьютерный практикум
66.	9.05 10.05		Обработка информации	1	Практика	Компьютерный практикум
67.	16.05 17.05		Подготовка презентации и буклета проекта	1	Теория	Творческое задание
68.	16.05 17.05		Подготовка презентации и буклета проекта	1	Практика	Творческое задание
69.	23.05 24.05		Обработка изображений on-line	1	Теория	Творческое задание
70.	23.05 24.05		Обработка изображений on-line	1	Практика	Творческое задание
71.	30.05 31.05		Я – блогер. Подведение итогов	1	Теория	Проект, устный контроль
72.	30.05 31.05		Я – блогер. Подведение итогов	1	Практика	Проект, устный контроль

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Условия реализации образовательной программы

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание учебного курса, предполагают наличие специального учебного кабинета с персональными компьютерами, локальной сетью, интерактивной доской, принтером, сканером.

2.2.1. Материально-техническое обеспечение программы

- Операционная система Windows;
- Полный пакет офисных приложений MicrosoftOffice;
- Антивирусная программа Dr.Web;
- Обучающие детские игры;
- Графические редакторы;
- Видеоредакторы;
- ЦОР «Мир информатики»;
- ЦОР «Информатика»;
- Среда программирования Scratch;
- Энциклопедия ПК;
- Учебно-методический комплект (УМК) по информатике и ИКТ для начальной школы (<http://school-cjlektion/edu/ru>).

2.2.2. Информационное обеспечение:

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- карточки с практическими заданиями и инструкциями;
- информационные материалы на сайтах, посвященных данной дополнительной образовательной программе. (Адреса сайтов приведены в списке литературы).

2.2.3. Кадровое обеспечение:

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий высшее или среднее (профессиональное) образование по информационно-технологическому профилю.

2.3. ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Первичная диагностика проводится в начале года обучения. Ее результаты позволяют определить уровень развития практических навыков и разделить детей на уровни мастерства. Это деление обеспечивает личностно-ориентированный подход в процессе учебного занятия.

Итоговая аттестация проводится в конце обучения по каждому блоку в форме:

- устного контроля (опрос, тестирование);

- лабораторно-практического контроля (компьютерный практикум, творческие задания, проекты).
- защиты творческих проектов на научно-практических конференциях.

Учитывается участие учащихся в конкурсах, научно-практических конференциях, фестивалях, олимпиадах.

1. Диагностические материалы для оценки усвоения программы «Мир мультимедиа технологий».
2. Система оценки качества образовательных результатов и достижений учащихся (Диагностические результаты навыков и умений).

Оценка эффективности программы

В течение усвоения образовательной программы проводится первичный, промежуточный, текущий и итоговый контроль:

- первичный – проводится в начале обучения (тесты, опрос, педагогическое наблюдение);
- текущий – проводится на каждом занятии: (педагогическое наблюдение, просмотр работ, анализ выполненных заданий);
- промежуточный – проводится по окончании изучения отдельных тем (дидактические игры, кроссворды, тестовые задания); для оценки теоретических знаний применяется беседа, опрос или тестирование в зависимости от возраста учащихся; оценка практических навыков проходит на основе лабораторных практикумов и участия в конкурсах;
- итоговый – проводится в конце учебного года по окончании изучения всего курса.

Данные формы контроля снимают ощущение жесткого контроля и служат поводом для раскрытия и демонстрации приобретения ЗУН. При оценке знаний, умений и навыков педагог обращает внимание на личные качества ребенка, на его работу в команде, правильности и качественного выполнения заданий, на общий психологический настрой и комфорт ребенка в объединение.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностические материалы для оценки усвоения программы «Мир мультимедиа технологий»

ПЕРВИЧНАЯ ДИАГНОСТИКА

1. Закончите фразу. Мультимедиа – это ...
2. Что такое компьютер? Из каких основных устройств он состоит?

3. Разделите устройства на два столбика.

Устройства: монитор, клавиатура, системный блок, мышь, принтер, сканер, колонки, наушники, веб-камера, микрофон.

Устройства ввода информации	Устройства вывода информации

4. Что такое Рабочий стол компьютера?

5. Может ли пользователь компьютера менять фон Рабочего стола компьютера, устанавливать время и язык клавиатуры?

6. Знакомы ли вы с программой PowerPoint?

7. Графический редактор Paint позволяет:

-работать с текстом

- рисовать

- слушать музыку

- считать цифры

Выберете правильный вариант.

8. Приходилось ли вам создавать мультфильмы? Если Да, то в какой программе вы это делали?

КОНТРОЛЬ ПОСЛЕ ИЗУЧЕНИЯ 1 БЛОКА ПРОГРАММЫ

В качестве итоговой аттестации между учащимися проводится конкурс творческих идей, ребята представляют собственный игровой или анимационный проект. Победители конкурса награждаются дипломами, остальные участники сувенирами или сладкими призами.

КОНТРОЛЬ ПОСЛЕ ИЗУЧЕНИЯ 2 БЛОКА ПРОГРАММЫ

№1. «Операционная система Windows»

Выполните следующие задания

1. Поменять фон, заставку экрана.

2. Заархивировать любой файл из папки «Документы».

3. Создать на диске *D:* папку *Цветы*.

4. В папке *Цветы* создать папки *Роза*, *Ландыш*.
5. На *Рабочем столе* создать папку *Фиалка*.
6. Скопировать папку *Фиалка* в папку *Цветы*.
7. Переместить папку *Роза* на диск D:\.
8. Установить точную дату и время в компьютере.

№2. «Программа PowerPoint».

Создать презентацию на тему «Семь чудес Башкортостана», в программе использовать рисунки, созданные с помощью графического редактора Paint.

№3. «Программа WindowsMovieMaker».

Защита творческого проекта «Хорошее настроение».

КОНТРОЛЬ ПОСЛЕ ИЗУЧЕНИЯ 3 БЛОКА ПРОГРАММЫ

№1. «Программа PowerPoint».

Защита творческого проекта на тему «Пою тебе, моя Республика!», в программе использовать анимацию, настройку времени показа, видео.

№2. «Текстовый редактор MicrosoftWord».

Создать с помощью программы MicrosoftWord буклет, открытку, визитку, объявление (одно на выбор, по своему усмотрению).

№3. «Среда программирования Scratch»

Создать мультфильм на тему «Мой город», защита творческого проекта.

№4. «Настольная издательская система MicrosoftPublisher»

Создать календарь на целый календарный год по собственному дизайну.

КОНТРОЛЬ ПОСЛЕ ИЗУЧЕНИЯ 4 БЛОКА ПРОГРАММЫ

Обучающиеся презентуют собственные блоги. Общим голосованием выбирается самый популярный и интересный блог.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

Работа в PowerPoint. Создание презентаций

Вариант 1

1. Что такое PowerPoint?

1. прикладная программа MicrosoftOffice, предназначенная для создания презентаций
2. прикладная программа для обработки кодовых таблиц
3. устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
4. системная программа, управляющая ресурсами компьютера

2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...

1. слайд
2. лист
3. кадр
4. рисунок

3. В каком разделе меню окна программы PowerPoint находится команда *Создать (Новый) слайд*?

1. Показ слайдов
2. Вид
3. Файл
4. Вставка

4. Какая кнопка панели *Рисование* в программе PowerPoint меняет цвет контура фигуры?

1. цвет шрифта
2. тип линии
3. тип штриха
4. цвет линий

5. Команды добавления диаграммы в презентацию программы PowerPoint - ...

1. *Правка – Добавить диаграмму*
2. *Файл – Добавить диаграмму*
3. *Вставка – Диаграмма*
4. *Формат – Диаграмма*

6. Открытие панели WordArt в окне программы PowerPoint осуществляется с помощью команд:

1. *Вид – Панели инструментов – WordArt*
2. *Вид – WordArt*
3. *Вставка – WordArt*

4. *Сервис – Панели инструментов – WordArt*

7. В каком разделе меню окна программы PowerPoint находится команда *Настройка анимации*?

1. *Показ слайдов*
2. *Формат*
3. *Файл*
4. *Вставка*

8. Клавиша F5 в программе PowerPoint соответствует команде ...

1. *Меню справки*
2. *Свойства слайда*
3. *Показ слайдов*
4. *Настройки анимации*

9. Какая клавиша прерывает показ слайдов презентации программы PowerPoint?

1. *Enter*
2. *Del*
3. *Tab*
4. *Esc*

10. Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию Microsoft PowerPoint.

1. *.ppt*
2. *.gif*
3. *.jpg*
4. *.pps*

Работа в PowerPoint. Создание презентаций

Вариант 2

1. Что такое презентация PowerPoint?

1. демонстрационный набор слайдов, подготовленных на компьютере
2. прикладная программа для обработки электронных таблиц
3. устройство компьютера, управляющее демонстрацией слайдов
4. текстовый документ, содержащий набор рисунков, фотографий, диаграмм

2. Запуск программы PowerPoint осуществляется с помощью команд ...

1. *Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft PowerPoint*

2. *Пуск – Главное меню – Найти – MicrosoftPowerPoint*
3. *Панели задач – Настройка – Панель управления – MicrosoftPowerPoint*
4. *Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point*

3. Выбор макета слайда в программе PowerPoint осуществляется с помощью команд ...

1. *Формат – Цветовая схема слайда*
2. *Формат – Разметка слайда*
3. *Вставка – Дублировать слайд*
4. *Правка – Специальная вставка*

4. Какая кнопка панели *Рисование* в программе PowerPoint меняет цвет внутренней области фигуры?

1. цвет линий
2. цвет заливки
3. стиль тени
4. цвет шрифта

5. Команды вставки картинки в презентацию программы PowerPoint...

1. *Вставка – Объект*
2. *Вставка – Рисунок – Картинки*
3. *Формат – Рисунок – Картинки*
4. *Формат – Рисунок – Из файла*

6. Применение фона к определенному слайду в презентации PowerPoint -

1. *Формат – Фон – Применить*
2. *Формат – Фон – Применить ко всем*
3. *Вставка – Фон*
4. *Вид – Оформление – Фон*

7. Команды вставки картинки в презентацию программы PowerPoint...

- a) *Вставка – Объект*
- b) *Формат – Рисунок – Из файла*
- c) *Формат – Рисунок – Картинки*
- d) *Вставка – Рисунок – Картинки*

8. Эффекты анимации отдельных объектов слайда презентации программы PowerPoint задаются командой ...

1. *Показ слайдов – Настройка анимации*
2. *Показ слайдов – Эффекты анимации*
3. *Показ слайдов – Настройка действия*

4. Показ слайдов – Настройка презентации

9. Выполнение команды *Начать показ слайдов* презентации программы PowerPoint осуществляет клавиша ...

1. F4
2. F3
3. F5
4. F7

10. Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию Microsoft PowerPoint.

























1. . gif
2. . ppt
3. . jpg
4. . pps

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Вар 1	a	a	d	d	c	a	a	c	d	a
Вар 2	a	a	b	b	b	a	d	a	c	b

ИТОГОВАЯ ПРАКТИЧЕСКАЯ БОТА В РЕДКТОРЕ PAINT

1. Запустите графический редактор PAINT (Пуск-Все программы-Стандартные - Paint)
2. На палитре красок выберите чёрный цвет.
3. Нарисуйте КРУГ с помощью инструмента ОВАЛ
4. НАРИСУЙТЕ прямую линию в середине круга с помощью инструмента ЛИНИЯ
5. Добавьте ещё один круг, который будет являться головой нашей Бабки-коробки
6. Возьмите инструмент ЗАЛИВКА и окрасьте крылья бабочки в КРАСНЫЙ ЦВЕТ, а голову в ЧЕРНЫЙ.
7. Нарисуйте на крыльях Бабки-коробки чёрные точки с помощью инструмента ОВАЛ, затем закрасьте точки в чёрный цвет с помощью инструмента ЗАЛИВКА.

8. Нарисуйте рожки для Бабки-коробки с помощью инструмента ЛИНИЯ (чёрным цветом)

<p>ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT Задание: Нарисовать Бабку-коробку, максимально приближённым к образцу. ОБРАЗЦЫ</p>  <p>ХОД РАБОТЫ:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Запустите графический редактор PAINT (Пуск-Все программы-Стандартные -Paint)2. На палитре красок выберите чёрный цвет.3. Нарисуйте КРУГ с помощью инструмента ОВАЛ 4. НАРИСУЙТЕ прямую линию в середине круга с помощью инструмента Линия 5. Добавьте ещё один круг, который будет являться головой нашей Бабки-коробки  в результате у вас будет создан такой рисунок 6. Возьмите инструмент ЗАЛИВКА и окрасьте крылья бабочки в КРАСНЫЙ ЦВЕТ, а голову в ЧЕРНЫЙ.7. Нарисуйте на крыльях Бабки-коробки чёрные точки с помощью инструмента ОВАЛ, затем закрасьте точки в чёрный цвет с помощью инструмента ЗАЛИВКА.8. Нарисуйте рожки для Бабки-коробки с помощью инструмента Линия (чёрным цветом) 9. В результате у вас появится готовая Бабка-коробка. 10. Скопируйте Бабку-коробку 3 раза, для этого выделите Бабку-коробку инструментом Выделить 11. Копировать  - Вставить 12. Нарисуйте травку с помощью инструмента КРИВАЯ.  13. Сохраните документ.	<p>ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT Задание: Нарисовать Бабку-коробку, максимально приближённым к образцу. ОБРАЗЦЫ</p>  <p>ХОД РАБОТЫ:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Запустите графический редактор PAINT (Пуск-Все программы-Стандартные -Paint)2. На палитре красок выберите чёрный цвет.3. Нарисуйте КРУГ с помощью инструмента ОВАЛ 4. НАРИСУЙТЕ прямую линию в середине круга с помощью инструмента Линия 5. Добавьте ещё один круг, который будет являться головой нашей Бабки-коробки  в результате у вас будет создан такой рисунок 6. Возьмите инструмент ЗАЛИВКА и окрасьте крылья бабочки в КРАСНЫЙ ЦВЕТ, а голову в ЧЕРНЫЙ.7. Нарисуйте на крыльях Бабки-коробки чёрные точки с помощью инструмента ОВАЛ, затем закрасьте точки в чёрный цвет с помощью инструмента ЗАЛИВКА.8. Нарисуйте рожки для Бабки-коробки с помощью инструмента Линия (чёрным цветом) 9. В результате у вас появится готовая Бабка-коробка. 10. Скопируйте Бабку-коробку 3 раза, для этого выделите Бабку-коробку инструментом Выделить 11. Копировать  - Вставить 12. Нарисуйте травку с помощью инструмента КРИВАЯ.  13. Сохраните документ.
--	--

9. В результате у вас появится готовая Бабка-коробка.

10. Скопируйте Бабку-коробку 3 раза, для этого выделите Бабку-коробку инструментом **ВЫДЕЛИТЬ**

11. Копировать - Вставить

12. Нарисуйте травку с помощью инструмента **КРИВАЯ**.

13. Сохраните документ.

Полную информацию смотрите в файле.

ПРАКТИЧЕСКАЯ БОТА В РЕДАКТОРЕ MSWORD

Задание 1. Набрать текст по образцу, учитывая форматирование.

Песня создателя зверского вируса

(Исполняется под музыку ДДТ "Просвистела")

Пропищала и зависла, вот облом,

Помигала, задымилась под столом.

Сдохлапрога – эх, мне было что терять!

Вот ведь гадство – все сначала начинать...

Припев:

О-о-о-о-о-о-о-о-о-о

О-о-о-о-о-о-о-о-о-о

О-о-о-о-о-о-о-о-о-о

О-А-й-а

Всюду баги – снова делаю Reboot
Эх, обидно, псу по хвост пошел мой труд.
На экране куча пикселей вразброс,
Чертю Windows, лучше выйду я под Dos!

Припев:

Умер BIOS, загружаться не дает,

А на диске мояпрога меня ждет.


Время плакать – жесткий диск совсем подох.

Знать мой вирус был совсем не так уж плох!

Задание 2. Создать таблицу по образцу.

№	Классы	Распределение по годам		Всего	Из них	
		2018г.	2019г.		Мальчиков	Девочек
1.	9 «А»		1	28	24	4
2.	9 «Б»		3	24	7	17
	Итого	1	13	123	69	54

Задание 3. Создать рекламное объявление по образцу. Рисунок можно заменить любым другим.

	<ul style="list-style-type: none">• Впервые на рынке• 3 спальни• отдельный гараж• вид на холмы и леса• неподалеку школа <p>Желаете посмотреть? Суббота с 13⁰⁰ до 17⁰⁰ Справки по телефону ☎ 555-3242</p>	<p>С п е ш и т е !</p> <p>Э т о т д о м п о с л е д н и й</p>
---	--	---

Система оценки качества образовательных результатов и достижений учащихся (Диагностические результаты навыков и умений)

**Результаты диагностического контроля
объединения « _____ » 20__/20__ уч. год**

№ п/п	Ф.И.О учащегося	Первичный контроль				Итоговый контроль			
		Уровень мотивации и интереса	Уровень теоретических знаний	Уровень воспитанности	Уровень практических навыков	Уровень мотивации и интереса	Уровень теоретических знаний	Уровень воспитанности	Уровень практических навыков
1.									
Итого	высокий	%	%	%	%	%	%	%	%
	средний	%	%	%	%	%	%	%	%
	низкий	%	%	%	%	%	%	%	%

Примечание. Уровень развития учащихся оценивается на основании разработанных авторских контрольно-измерительных материалов.

Диагностические результаты навыков и умений классифицируются в такой логической последовательности, в какой изучаются:

***Первоначальные знания, умения и навыки.**

Их диагностика проводится в начале учебного года для определения "входных" способностей учащихся.

*** Итоговые знания, умения и навыки,** приобретенные на всех этапах образовательного процесса. Итоговый контроль проводится по завершении всего учебного процесса, чтобы определить качество обученности, в соответствии с поставленными на этих этапах целями и задачами.

АНКЕТА

для изучения мотивации (первичной) учащихся к занятиям в объединении

1) Как вы узнали о виде деятельности, которым занимаетесь?

- a. От педагога учреждения;
- b. От друзей;
- c. От классного руководителя;
- d. От родителей (родственников);
- e. По объявлению в школе;
- f. Ваш вариант ответа _____

- 2) Почему вы выбрали именно этот вид деятельности?
- Впервые решил попробовать;
 - Всегда нравился этот вид деятельности;
 - Начал посещать из-за друзей, которые здесь занимаются;
 - По просьбе родителей;
 - Это занятие входит в школьное расписание;
 - Ваш вариант ответа _____
- 3) Почему вы занимаетесь этим видом деятельности (выберите 5 вариантов и пронумеруйте их по степени важности для вас):
- Хочу научиться делать это сам(а);
 - Хочу быть интересным человеком в глазах сверстников;
 - Хочу достичь успеха в этой деятельности;
 - Хочу самостоятельно выбирать себе дело по душе;
 - Мне важно признание моих успехов родителями и педагогами;
 - Хочу в будущем заниматься этим делом профессионально;
 - Посоветовали друзья;
 - Родители для меня выбрали это занятие;
 - Хочу общаться со сверстниками после уроков в школе;
 - Мне уютно и хорошо в объединении, мне здесь нравится
- 4) Интересно ли вам на занятиях?
- Да;
 - Нет;
 - Не всегда;
 - Ваш вариант ответа _____
- 5) Планируете ли вы в следующем году заниматься этим видом деятельности?
- Да;
 - Нет;
 - Не знаю;
 - Ваш вариант ответа _____

Высокий уровень – четко выраженный интерес, устойчивая мотивация. Стремление к овладению профессией, связанной с творческой деятельностью; интерес на уровне профильной подготовки.

Средний уровень – мотивация неустойчивая, связанная с «престижностью вида деятельности». Интерес иногда поддерживается самостоятельно.

Низкий уровень – мотив случайный, кратковременный. Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности.

Уровень воспитанности

Обеспечивается наблюдением в процессе учебно-воспитательной работы:

- За поведением в группе детей - сверстников, отношением к взрослым (вежливость, доброжелательность и т.д.);
- За посещением занятий и активностью участия в жизни объединения;
- За внешним видом и проявлениями соблюдения правил гигиены;
- За проявлениями отношения к предметной среде (аккуратность, бережливость);
- За активностью детей в добывании новой информации, для формирования банка идей по совершенствованию жизнедеятельности в объединении;
- За проявлением готовности к преобразованию поставленной задачи и поисковой, экспериментальной работе (в учебной и организаторской деятельности);

Уровень теоретических знаний

Обеспечивается в форме тестирования, собеседования в зависимости от программы и возраста учащихся (проверка образно-логического мышления)

Уровень практических навыков

Обеспечивается в форме наблюдения за выполнением практической работы с анализом и пояснением самим учащимся, устных опросов, выполнение заданий по разделам и темам программы, учитываются результаты участия в конкурсах.

При проверке знаний теории и практических навыков учащихся заполняется оценочная карта группы, где отображаются следующие показатели уровней творческого развития воспитанника:

1. Высокий уровень – от 70 до 100%
2. Средний уровень – от 40 до 69 %
3. Низкий уровень – менее 40%

2.5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Образовательный процесс осуществляется в очной форме. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Активно используются Интернет–ресурсы.

Для реализации дистанционной формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и учащихся в социальных сетях, по электронной почте, посредством видеоконференции или в общем чате.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебники;
- практические задания;

- экранные видеолекции;
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной образовательной программе;
- мультимедийные интерактивные домашние работы, выдаваемые обучающимся на каждом занятии;
- методические рекомендации, дидактический материал (игры; сценарии; задания, задачи, способствующие «включению» внимания, восприятия, мышление, воображения учащихся);
- учебно–планирующая документация;
- диагностический материал (кроссворды, анкеты, тестовые и кейсовые задания).

2.6. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель: создание условий для формирования у учащихся гражданственности через единство патриотического, правового, спортивно-оздоровительного, нравственно-эстетического, экологического направлений воспитательного процесса.

Задачи:

1. Развивать чувства взаимопонимания, организованности.
2. Воспитывать патриотические чувства молодых граждан, формировать правовую культуру, мотивацию к осознанному, ответственному и активному участию в общественной жизни страны.
3. Организовать и провести коллективные дела, направленные на нравственное воспитание школьников, развитие их творческих способностей.
4. Создать условия для всестороннего и гармоничного развития личности.

Основные воспитательные мероприятия:

- просмотр обучающимися тематических материалов и их обсуждение;
- тематические беседы;
- участие в конкурсах различного уровня;
- музеи, выставки, (онлайн экскурсии) и др.
- публикация видеоматериала в соцсетях и средствам массовой информации.

Результат воспитания – в процессе воспитания происходят изменения в личностном развитии обучающихся, в процессе общения со своими сверстниками по достижению общих целей, у ребят формируются такие качества как взаимопомощь, самостоятельность, ответственность за порученное дело.

№ п/п	Дата проведения мероприятия	Название мероприятия
1.	сентябрь	Акция «Капля жизни», посвященная солидарности в борьбе с терроризмом. Акция «Капля жизни», посвященная солидарности в борьбе с терроризмом.
2.	сентябрь	Месячник безопасности «ЧС глазами детей» «Дорожная азбука»
3.	октябрь	Беседа «Любимый уголок Башкортостана»
4.	ноябрь	Конкурс компьютерных рисунков «Все для тебя, мамочка»
5.	декабрь	Конкурс слайд-шоу, видеофильмов «По здоровью мастер-класс не обходиться без нас!»
6.	декабрь	Лекторий «День Героев Отечества»
7.	декабрь	Беседа, слайд-шоу «Праздничные традиции моей семьи»
8.	декабрь	Конкурс рисунков и видео «Я и мои права»
9.	январь	Создание открыток «Гатьянин день» и «День Святого Валентина»
10.	январь	Беседа «Народные праздники»
11.	февраль	Лекция «Родина – это часть тебя, а ты – часть ее»
12.	март	"Мы будем чтить ваш подвиг вечно!" - цикл мероприятий, посвященный воинам землякам города Межгорье Республики Башкортостан
13.	апрель	«Космоквест» квест-программа, посвященная Дню космонавтики
14.	апрель	Патриотическая акция «Дети войны» (создание роликов). Творческий конкурс
15.	май	Поздравительная акция "Доброе слово защитнику Отечества" (изготовление открыток, подарков, поздравление ветеранов и тружеников тыла, оформление фотовыставки) Поздравительная акция "Доброе слово защитнику Отечества" (изготовление открыток, подарков, поздравление ветеранов и тружеников тыла, оформление фотовыставки)

РАЗДЕЛ 3. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, использованной педагогом

1. https://cir.tgl.ru/sp/pic/upload/700700022/05da54cb-e731-4669-8262-ad444896be78/R_R_R_S_R_ReR_R_S_R_R_S_ReS_R_S_R_ReS_S_R_R_R_S_R_R_SCRATCH_R_R_S_R_S_R_S_R_S_S_R_R_R_R_R_R_.pdf
2. https://fictionbook.ru/download/denis_golikov/40_proektov_na_scratch_dlya_y_unyih_programmistov/?formats=pdf
3. <https://dzen.ru/a/YC9IPV9GKjv9NRu8>
4. <https://robotlandia.ru/abc5/0101.htm>
5. <https://www.gimpart.org/vse-uroki-gimp>
6. https://mostik.info/besplatniy_kurs_gimp/
7. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «Дрофа», 2013. – 192 с.: ил.
8. Информатика в играх и задачах. 3 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2011. 128 с.
9. Информатика в играх и задачах. 4 класс. Методические рекомендации для учителя. – М.: «Баласс», 2014. 128 с.
10. Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челака, Н.К.Конопатова и др. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 191 с.: ил.
11. Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челака, Н.К.Конопатова и др. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 239 с.: ил.
12. Информатика: Базовый курс/ С.В. Симонович и др. – СПб: «Питер», 2015. – 640 с.: ил.
13. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2013– 920 с.: ил.
14. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015. – 352 с.: ил.
15. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К.Селевко. – М.: Народное образование, 2008. – 256 с.
16. Слостенин, В.А. Общая педагогика в двух частях / В.А. Слостенин, И.Ф.Исаев, Е.Н.Шиянов. – М.: Издательский центр «Академия», 2011. – 496 с.

Список литературы, рекомендованной учащимся и родителям

1. https://cir.tgl.ru/sp/pic/upload/700700022/05da54cb-e731-4669-8262-ad444896be78/R_R_R_S_R_ReR_R_S_R_R_S_ReS_R_S_R_ReS_S_R_R_R_S_R_R_SCRATCH_R_R_S_R_S_R_S_R_S_S_R_R_R_R_R_R_.pdf

2. https://fictionbook.ru/download/denis_golikov/40_proektov_na_scratch_dlya_yunyh_programmistov/?formats=pdf
3. <https://dzen.ru/a/YC9IPV9GKjv9NRu8>
4. <https://robotlandia.ru/abc5/0101.htm>
5. <https://www.gimpart.org/vse-uroki-gimp>
6. https://mostik.info/besplatniy_kurs_gimp/
7. В. Паронджонов, Занимательная информатика. – М.: «РОСМЭН», 2013. – 190 с.: ил.
8. Информатика и ИКТ: учебник для 3 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 191 с.: ил.
9. Информатика и ИКТ: учебник для 4 класса/ Н.В. Матвеева, Е.Н. Челак, Н.К.Конопатова и др. – 4-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 239 с.: ил.
10. Информатика: Базовый курс/ С.В. Симонович и др. – СПб: «Питер», 2015. – 640 с.: ил.
11. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2009 – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2013– 920 с.: ил.
12. Первин Ю.А. Информатика дома и в школе. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015. – 352 с.: ил.